

**PENGARUH PERMAINAN TRADISIONAL CONGKLAK
TERHADAP KECERDASAN LOGIKA MATEMATIKA ANAK
DI RAUDHATUL ATHFAL AISYIYAH REJOSARI
TAHUN PELAJARAN 2010/2011**

SKRIPSI

Diajukan untuk memenuhi sebagian persyaratan
dalam mencapai derajat S1
Sarjana pendidikan Anak Usia Dini



Disusun Oleh:

SIYAM SRI WULANI
A520085110

**PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
TAHUN 2011**

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam rangka mewujudkan tatanan pendidikan yang mandiri dan berkualitas sebagaimana diatur dalam UU No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, perlu dilakukan berbagai upaya strategis dan integral yang menunjang penyelenggaraan pendidikan. Kesempatan memperoleh pendidikan yang berkualitas berlaku untuk semua (*education for all*), mulai dari usia dini sebagai masa *the golden age* sampai jenjang pendidikan tinggi.

Pada masa anak-anak, bermain merupakan dasar bagi perkembangan karena bermain itu merupakan dasar bagi perkembangan dan sumber energi bagi perkembangan mereka. Bermain merupakan bagian dari perkembangan, suatu ekspresi dari personalitas perkembangan anak, *sense of self*, kapasitas sosial dan fisik. Pada saat yang sama, melalui bermain anak-anak mengarahkan (*direct*) energi mereka untuk melakukan aktivitas yang mereka pilih.

Banyak jenis permainan yang beredar di masyarakat, dari permainan yang murah sampai dengan yang mahal, yang modern sampai dengan yang tradisional. Di lingkungan sekolah anak usia dini sekarang banyak yang menjual berbagai jenis mainan yang mereka gunakan untuk alat permainan mereka. Setiap kali ada jenis mainan yang baru mereka langsung antusias untuk membelinya, walau mereka membeli hanya karena ikut-ikutan teman

dan tanpa mempedulikan kemampuan pemakaiannya.

Para pakar psikologi sepakat bahwa dunia anak adalah dunia bermain. Bahkan kebutuhan bermain bagi mereka adalah hampir sama seperti kebutuhan akan makan dan minum. H. Spencer dalam Muksin (2006: 57) dengan teori *Surplus Energy* mengemukakan bahwa bermain sangat bermanfaat untuk mengisi kembali energi seorang anak yang telah melemah. Setelah anak puas bermain mereka akan merasakan semangat kembali untuk melakukan aktivitasnya . Teori *Practice For Adulthood* dari K. Gross dalam Muksin (2006: 57) menyatakan bermain merupakan peluang bagi pengembangan ketrampilan dan pengetahuan anak yang sangat penting fungsinya bagi mereka pada saat menjelang dewasa kelak. Melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan kreativitasnya. Dan bagi anak yang sudah mulai muncul kreativitasnya maka akan mengembangkan kreativitasnya. Teori *Psychoanalytic* dari Sigmund Freud dalam Muksin (2006: 57) menyatakan bahwa bermain berguna untuk mengurangi kecemasan anak dengan mencoba mengekspresikan berbagai dorongan implusifnya. Melalui bermain anak-anak juga bisa mengekspresikan semua yang dirasakan apakah dia sedang sedih ataupun dia sedang bahagia Sementara Jean Piagnet dalam Muksin (2006: 57) melalui teori *Cognitif Developmental*-nya mengemukakan bahwa bermain amat penting bagi perkembangan kognitif seorang anak dengan melatih kemampuan adaptasi dengan lingkungannya dan suasana yang menyenangkan. Dan melalui bermain anak-anak dapat mengembangkan kemampuan kognitif yang ada pada diri mereka. Mereka juga bisa beradaptasi

dengan cepat dengan lingkungan sekitarnya. Berbeda bagi anak yang tidak suka bermain, mereka akan sulit beradaptasi dengan lingkungan sekitarnya.

Semua jenis permainan dapat menimbulkan dampak yang positif dan dampak yang negatif. Misalnya permainan dengan kartu gambar dari segi positif saat anak mengocok kartu hal ini bisa melatih kecerdasan kinestetik, pada saat membagi kartu bisa melatih kecerdasan logika matematika. Dari segi negatif saat anak bermain dengan mempertaruhkan kartunya untuk mendapatkan yang lebih banyak lagi maka hal ini bisa menuju arah judi dan lain-lain.

Dikatakan Zaini dalam Galeri Congkak. <http://malaysiana.pnm.my/03/0305%20congak.htm> permainan modern yang berkembang saat ini tidak ada satu pun yang menanamkan jiwa sosial dan gemar menabung bagi pemainnya. Umumnya, permainan modern lebih menciptakan si anak menjadi seorang soliter dan egois serta senang bermain sendiri derasnya serbuan mainan anak produksi luar negeri, termasuk mainan murah Cina, membawa pengaruh sangat besar bagi daya pikir, karakter maupun sikap dan sifat seorang anak. Berbeda dengan mainan anak tradisional, anak-anak dituntut kreatif sejak dalam proses pembuatannya yang harus berbaur dengan alam, karena bahan didapat dari lingkungan sekitar. Demikian pula pada saat memainkannya, selain dituntut kreatif juga harus memiliki strategi, kekuatan (tenaga), kebersamaan, kejujuran dan lainnya yang berasal dari nilai-nilai kearifan lokal serta nilai-nilai tradisi yang merupakan benteng budaya.

Permainan tradisional, yang sekarang ini kurang dikenal oleh anak-

anak sebenarnya baik untuk melatih kecerdasan anak. Oleh para pendidik permainan tradisional mulai diperkenalkan kembali kepada anak didik mereka. Mereka melihat banyak permainan tradisional yang dapat melatih kecerdasan anak didik mereka, selain itu mereka yakin kalau anak-anak akan senang dengan permainan tradisional. Misalnya permainan gobak sodor bisa melatih kecerdasan kinestetik dan interpersonal anak, permainan cublak-cublak suweng melatih kecerdasan musikal dan kinestetik anak, permainan congklak melatih kecerdasan logika matematika anak dan lain-lain.

Peran pendidik dalam hal ini adalah menjadi wasit, membimbing atau mengarahkan anak didik mereka ketika bermain terjadi kecurangan atau mengarah ke hal yang negatif. Pendidik harus segera mengarahkan anak didik mereka ke arah yang positif. Sehingga secara tidak langsung ketika mereka bermain mereka juga diajak untuk belajar.

Lembaga pendidikan anak usia dini di daerah pedesaan sering kali masih menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi yang akan disampaikan kepada anak didik mereka. Hal ini disebabkan karena situasi dan kondisi yang kurang mendukung yaitu adanya tenaga pendidik yang kurang dan sarana dan prasarana yang belum mencukupi. Dengan metode ceramah biasanya anak akan lekas jenuh dan tidak fokus lagi kepada apa yang disampaikan. Namun ada kalanya pendidik memang harus menggunakan metode ceramah untuk menyampaikan materi pembelajaran, sehingga guru harus pandai menggunakan strategi supaya anak senang dan tetap fokus kepada apa yang disampaikan.

Lembaga Pendidikan RA Aisyiyah Rejosari dalam memberikan materi ajar untuk mengasah kecerdasan logika matematika, jarang sekali menggunakan media permainan untuk penyampaiannya. Sering kali guru hanya menggunakan media gambar, buku dan terkadang hanya menggunakan metode ceramah. Sehingga anak-anak kurang merespon dalam menerima apa yang disampaikan guru. Karena metode yang digunakan kurang menarik atau anak-anak sudah bosan dengan media yang digunakan, mereka sering bermain sendiri atau berbicara dengan temannya pada saat guru memberikan penjelasan. Pada saat anak mengerjakan tugas yang diberikan guru, mereka menjadi bingung sampai akhirnya menangis karena tidak bisa mengerjakan atau mengerjakan sesuka hatinya. Disini guru harus berperan aktif untuk membimbing anak satu persatu dalam mengerjakan tugas yang diberikan, agar anak dapat menyelesaikan tugas.

Tetapi ada kalanya para pendidik RA Aisyiyah Rejosari juga menggunakan permainan untuk mengasah kecerdasan logika matematika anak, namun hasilnya kurang memuaskan. Misalnya permainan hitung langkah, disini anak diajak untuk menghitung langkah mereka untuk mendekati benda yang paling terdekat dengan mereka dalam sebuah kelompok. Melalui permainan ini diharapkan anak bisa berhitung lebih banyak. Namun dari permainan ini hasil yang diinginkan kurang maksimal karena ada anak yang enggan melakukan permainan ini dan ada pula anak yang tidak mau menghitung langkahnya, mereka hanya sekedar melangkah karena senang dengan permainannya tapi konsep berhitung yang diharapkan

tidak dilakukan.

Sebagai pendidik kita harus benar-benar bisa memilih metode pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi anak didik kita, supaya mereka merasa belajar tidak merupakan suatu beban. Serta dapat menggali semua potensi yang ada pada anak didik secara optimal.

Bermula dari latar belakang tersebut di atas, maka untuk melatih kecerdasan anak bisa dilakukan dengan berbagai cara yaitu: dengan cara berbagai jenis permainan bercerita, bernyanyi, ceramah, bermain peran, mendongeng, eksperimen. Suatu proses belajar mengajar akan berhasil jika apa yang kita sampaikan bisa dimengerti oleh anak dan anak merasa senang dengan cara kita menyampaikan materi pembelajaran. Pada penelitian ini penulis akan menunjukkan bahwa penggunaan metode permainan tradisional congklak anak akan lebih mudah belajar matematika, sekaligus mengasah kecerdasan logiko mereka dibandingkan dengan metode yang selama ini digunakan di RA Aisyiyah Rejosari.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian di atas maka identifikasi masalah pada penelitian ini adalah :

1. Kurang memasyarakatnya permainan tradisional pada saat ini, terutama dilingkungan anak-anak.
2. Kurangnya minat anak terhadap permainan yang diberikan oleh guru.
3. Kurangnya kreativitas guru dalam menggunakan metode yang digunakan

dalam memberikan materi pembelajaran kepada anak.

4. Kurangnya pengetahuan guru terhadap metode permainan yang dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak.
5. Kurangnya pengetahuan guru terhadap permainan tradisional, terutama congklak yang dapat meningkatkan kecerdasan logika matematika anak.

C. Pembatasan Masalah

Supaya permasalahan dapat dikaji secara mendalam maka diperlukan pembatasan masalah adalah:

1. Permainan tradisional congklak dibatasi hanya dengan lima sawah.
2. Kecerdasan logika matematika mengacu pada buku laporan perkembangan anak didik Kementerian Agama dengan dibatasi tujuh indikator.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan pembatasan masalah, maka penulis merumuskan masalah pada penelitian ini adalah: “Apakah penggunaan permainan tradisional congklak berpengaruh terhadap kecerdasan logika matematika anak di Raudhatul Athfal Aisyiyah Rejosari?”

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan arah pertama untuk menentukan langkah-langkah dalam kegiatan penelitian. Supaya penelitian ini dapat terlaksana dengan baik sesuai yang diinginkan, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh permainan tradisional congklak

terhadap kecerdasan logika matematika anak di Raudhatul Athfal Aisyiyah Rejosari.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pendidikan anak melalui metode permainan tradisional congklak dalam upaya peningkatan kecerdasan logika matematika siswa.

2. Manfaat Praktis

- a. Untuk memberikan informasi kepada guru Bustanul Athfal untuk memilih alternatif dalam pembelajaran dengan menggunakan permainan tradisional congklak untuk meningkatkan kecerdasan logika matematika siswa.
- b. Untuk dijadikan masukan bagi guru dalam peningkatan kualitas pengajaran dengan menggunakan permainan tradisional congklak.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna sebagai pedoman penelitian selanjutnya.